

Mohammed El Oualid Bedda

Sergio Trujillo Saborido

Guillermo Accino España

Programación Multimedia

2º DAM

JUMPING FOOTBALL



Contenido

1. Nombre y Descripción del juego	3
2. Objetivo del juego.....	4
3. Mecánica del juego	4
4. Rol de los integrantes	5
5. Conclusión.....	5

1. Nombre y Descripción del juego

El juego que hemos creado se llama "Jumping Football". Es un juego de fútbol atractivo, divertido y muy competitivo, con una mecánica sencilla y un estilo visual bastante llamativo, en el que los personajes tienen cabezas gigantes. Para este juego nos hemos orientado por los juegos que en conjunto jugábamos de pequeños, viendo que se estaba perdiendo esa magia por los juegos de fútbol y los que ya existen son muy monótonos, nos decantamos por esta opción. Por otro lado este juego está orientado a un público de todas las edades, desde los más pequeños divirtiéndose por como es el juego, hasta un público más adulto, los cuales buscaran en cierto modo volver a su juventud, o simplemente hechas un buen rato. La idea es ofrecer partidas rápidas y competitivas, pensando tanto en la gente que quiere pasar un buen rato divirtiéndose, como los que quieren jugar de forma más competitiva.

El juego te permite la posibilidad de elegir entre varios equipos y personajes, cada uno con habilidades y estilos propios. La gracia del juego está en controlar a los jugadores a antojo propio, pero con un propósito ganador para meter el máximo de número posible de goles, mientras intentas evitar que tu rival te marque. La física del juego es muy fácil de entender, pero también se requiere estrategia y muchos reflejos para ganar.

El diseño del juego es colorido y lleno de animaciones fluidas que les dan un toque realista y dinámico a los partidos. Por otro lado, la física de los jugadores y el balón hace que aumente la diversión del juego y lo haga menos común.

Con este proyecto, hemos querido recuperar el espíritu de los juegos de fútbol arcade clásicos, pero con un estilo más moderno y divertido. Jumping Football es

nuestra forma de hacer ver a la gente que un juego simple y sin “grandes” cosas puede ser muy atractivo, jugable y adictivo.

2. Objetivo del juego

El objetivo principal del juego es marcar el mayor número de goles posibles mientras defiendes tu portería en partidos cortos y llenos de emoción de 1 vs 1 donde todo puede cambiar en cualquier momento. Los jugadores deben combinar habilidad, buena estrategia y reflejos para controlar a sus personajes y vencer a su rival. Cada partido está diseñado para ser rápido y emocionante, dando una experiencia desafiante y llena de acción, la clave está en anticiparse a los movimientos del oponente, aprovechar los fallos del rival y mantener un ritmo del juego constante para salir vencedor.

3. Mecánica del juego

Dentro del juego, cada jugador tiene un conjunto de controles bastante sencillos de entender, para poder gestionar las acciones de los jugadores dentro del terreno de juego. El Jugador 1 utiliza las teclas A, W, S y D para moverse, y las teclas E y Q para chutar el balón. En la otra esquina, el Jugador 2 se mueve utilizando las flechas del teclado y realiza los chutes con las teclas Shift y Control.

Nada más empezar el partido, una música de fondo acompaña al transcurso del encuentro para darle energía, fuerza y a su vez que sea una experiencia lo más realista posible. Esta música puede ser pausada o reanudada en cualquier momento pulsando la tecla Espacio, dando libertad al usuario de elegir como desea jugar.

4. Rol de los integrantes

El desarrollo del juego ha sido un esfuerzo en equipo donde todos hemos aportado en igualdad de condiciones. Desde el inicio, decidimos dividir las tareas de forma equitativa, por poner un ejemplo, a la hora de hacer un script del juego se dividía en tres partes, y cada uno se encargaba de completar una. A continuación, uníamos nuestras partes para tener un script completo, en caso de encontrar algún error se intentaba solucionar en equipo siendo una búsqueda grupal de la solución.

Por el final del desarrollo, Sergio y Guillermo se centraron en ajustar y terminar ciertos aspectos del juego, mientras que yo me dediqué a realizar la documentación del juego para detallar y presentar el trabajo. El enfoque grupal que hemos puesto usado para realizar el proyecto nos ha permitido aprovechar mucho el tiempo, además de ayudar a que no se sobrecargara cualquiera del grupo y el resto no hiciera nada y tal, esto nos ha permitido hacer un juego bastante bueno y que plasma nuestro esfuerzo en él.

5. Conclusión

Este proyecto ha sido una experiencia interesante y divertida, donde hemos trabajado juntos repartiendo las tareas de manera equitativa y aprovechando los puntos fuertes de cada uno. El resultado de nuestro trabajo es un juego divertido, accesible, y muy entretenido con un enfoque mas moderno, pero sin olvidarnos de la base de lo clásico.